Livret de règles



Matériel

126 cartes
dont 48 cartes deck,
74 cartes du MARCHÉ, 4 cartes d'aides

4 plateaux personnages
29 pions
1 règle du jeu



PRÉSENTATION

Histoire

Au coeur du Japon, les Kamis régnaient en maîtres sur les montagnes et les vallées. Chacun possédait des pouvoirs incroyables et des compétences uniques, mais seuls les plus forts pouvaient régner en tant que Kamis suprêmes. Le combat pour devenir le Kamis suprême avait commencé et chaque duel était une étape vers la victoire ultime.
Votre réputation grandissait à mesure que vous remportiez des victoires et bientôt, les autres Kamis ont commencé à vous craindre. Vous avez su leur montrer que vous étiez prêt à tout pour défendre votre place de Kami suprême et que vous n'hésiteriez pas à affronter quiconque se mettrait en travers de votre chemin.
La dernière bataille était imminente et tous les Kamis savaient que le vainqueur obtiendrait le trône divin.
Le but du jeu est d'invoquer l'un de ces Kami, battre vos rivaux dans des duels épiques pour déterminer le plus grand d'entre vous. Avec des cartes puissantes et des stratégies redoutables, vous devez défier les autres joueurs pour remporter la gloire et la domination sur le Japon.

Principe du jeu

Tous les joueurs commencent avec le même DECK de départ et un Kami. Chaque tour, vous possédez 5 ou 6 cartes dans votre MAIN. Le tour de jeu possède 3 phases : une phase de RESSOURCES, une phase de GUERRE et une phase de CONSTRUCTION.
L'OR est la ressource nécessaire à l'achat des cartes du MARCHÉ servant à améliorer votre DECK.
La GUERRE est la ressource nécessaire à l'affrontement contre les autres joueurs. Cet aspect du jeu sera expliqué plus tard dans les règles.
La PIERRE permet de construire son TEMPLE.
La FOI permet de construire son TEMPLE ainsi qu'invoquer son Kami.
Chaque joueur doit construire son TEMPLE et accumuler de la pour pouvoir invoquer son puissant Kami qui lui fera gagner la partie !

MISE EN PLACE

Zone adverse

Zone commune



Votre zone

Les 3 pions COLONNE.
À mettre dans la zone TEMPLE
quand une COLONNE a été construite



Cartes de la MAIN

Zones des cartes

Les cartes du joueur peuvent être dans 4 zones différentes :

- La MAIN : ce sont les cartes que peuvent jouer le joueur.
- Le DECK : c'est la réserve de cartes du joueur, l'endroit où il va piocher.
- La ZONE DE JEU : toutes les cartes jouées dans le tour ou achetées vont dans la ZONE DE JEU.
- La DÉFAUSSE : au début du tour, toutes les cartes de la ZONE DE JEU vont dans la DÉFAUSSE.

Les cartes du MARCHÉ peuvent être dans 3 zones différentes :

- La PIOCHE : ce sont les prochaines cartes du MARCHÉ qui vont être utilisées dans la ZONE MARCHÉ.
- La ZONE MARCHÉ : ce sont les cartes achetables par les joueurs. Elles sont actualisées tous les tours.
- La DÉFAUSSE DU MARCHÉ : au début du tour, toutes les cartes de la ZONE MARCHÉ vont dans la DÉFAUSSE DU MARCHÉ.

Premier joueur

Choisissez le joueur qui commencera et donnez-lui le jeton bleu pour l'identifier. La règle du premier joueur à commencer un tour est celle-ci : au premier tour, le joueur qui possède le jeton bleu commencera à jouer. Une fois l'ensemble d'un tour de jeu achevé le jeton bleu "premier joueur" est transféré à son voisin de gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre), qui débutera alors le tour suivant et ainsi de suite.

DECK de base

Chaque joueur prend un DECK de base et le mélange puis pioche 6 cartes de celui-ci. Chaque DECK est constitué de 12 cartes :

X2 Monnaie X2 Le Guerrier X1 Échange X1 Pillage	X1 Vendeur de Pierre X1 Travailleurs de la Pierre X1 Pièce	X1 Entretenir sa Foi X1 Ouvrier de la Nation X1 Se Battre pour les Kamis



Le MARCHÉ

Mélangez les 82 cartes du MARCHÉ et créez une pile PIOCHE. Puis révélez un nombre de cartes égale à 3 + le nombre de joueur dans la partie. Ce sont les cartes du MARCHÉ du premier tour.

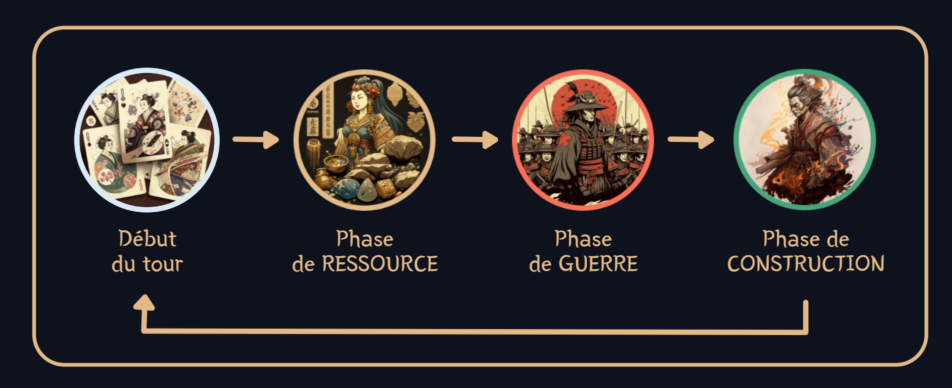


Choix du Kami

Chaque joueur choisis son Kami avec ses POUVOIRS DIVINS uniques et son PASSIF servant à engendrer de la et récupère 4 pions : le jaune pour , le noir pour la , le rouge pour la et le blanc pour la puis les positionnent sur les cases '0' associées, sur son plateau Kami.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu est composé de 3 phases qui définissent un tour : phase de RESSOURCE, phase de GUERRE, phase de CONSTRUCTION.
Chaque joueur effectue sa phase de RESSOURCE, un par un, en suivant l'ordre décrit dans la partie "Premier joueur" (cf. p5). Lorsque tous les joueurs ont terminé leur phase de RESSOURCE, c'est la phase de GUERRE qui commence avec la même logique. Puis la phase de CONSTRUCTION pour terminer le tour.



Début du tour

Au début du tour, chaque joueur met les cartes de sa ZONE DE JEU dans sa DÉFAUSSE, pioche jusqu'à avoir en MAIN 6 cartes (ou 5 : cf. Fin de la phase de GUERRE p10) et remet ses compteurs de ressources (, ,) à 0 sauf la qui est une ressource persistante.
Si vous ne pouvez plus piocher car votre DECK est vide, prenez votre DÉFAUSSE, mélangez-la et placer-la face cachée sur votre pile DECK. Cela devient votre nouveau DECK. Si vous aviez acheté des cartes dans le MARCHÉ, elles se retrouverons alors dans votre DECK et vous pourrez ainsi les piocher.
Pour finir, mettez dans la DÉFAUSSE DU MARCHÉ les cartes de la ZONE MARCHÉ du précédent tour. Puis révélez un nombre de cartes égale à 3 + le nombre de joueur dans la partie et mettez-les dans la ZONE MARCHÉ.

Phase de RESSOURCE et GUERRE

Durant les phases de RESSOURCE et de GUERRE, le joueur actif peut effectuer ces actions, autant qu'il veut, dans l'ordre qu'il veut :
- Jouer une carte de sa MAIN.
- Défausser une carte.
- Exiler une carte du DECK de base.
- Activer un POUVOIR DIVIN.
- Acheter une carte du MARCHÉ.

La suite de la règle constitue l'explication de ces actions.

Jouer une carte de sa MAIN

Jouer une carte de sa MAIN est gratuit. Si l'effet de la carte l'exige, vous devez payer son coût d'activation. Les cartes RESSOURCE (jaune) et les cartes GUERRE (rouge) ne peuvent être jouées que durant leur phase respective. À la différence de ces dernières, les cartes ACTION (bleue) peuvent être jouées durant n'importe quelle phase et durant un tour adverse.

Défausser une carte

Défausser une carte est l'action de positionner une carte de sa MAIN dans sa pile DÉFAUSSE. Cela peut être fait n'importe quand durant son tour de jeu avec n'importe quelle carte de sa MAIN.

Exiler une carte du deck de base

Exiler une carte est l'action de retirer du jeu la carte, de l'enlever de son DECK. Le joueur n'y aura plus accès de la partie. Seul les cartes du DECK de base qui peuvent être exilées et elles ne peuvent l'être que si elles sont dans votre MAIN, DÉFAUSSE ou ZONE DE JEU. Pour exiler une carte, il faut payer son coût d'exil indiqué en haut à droite de la carte. Les cartes du MARCHÉ peuvent être exilées grâce à l'effet d'une carte ou d'un POUVOIR DIVIN.

Activer un pouvoir divin

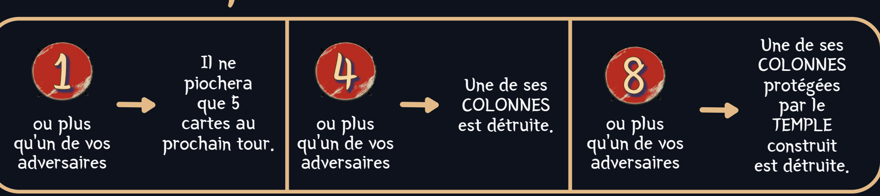
POUVOIR DIVIN PRINCIPAL	POUVOIR DIVIN SECONDAIRE	POUVOIR DIVIN PASSIF
Ce pouvoir est le plus puissant du Kami.	Ce pouvoir est moins puissant que le principal.	Ce pouvoir permet d'accumuler de la FOI dès le début de la partie.
Il n'est utilisable qu'une seule fois par tour.	Il peut être cumulé plusieurs fois si le joueur a assez de ressource.	Il ne peut être activé qu'une seule fois par tour.
Un joueur activant ce pouvoir chaque tour a de grande chance de gagner.	Activer ce pouvoir régulièrement donne un avantage stratégique au joueur.	Un joueur activant ce pouvoir chaque tour a de grande chance de gagner.

Activer un POUVOIR DIVIN se fait dans les mêmes conditions qu'activer une carte ACTION : vous pouvez le faire à n'importe quel moment à condition de payer le coût indiqué. Le POUVOIR DIVIN PRINCIPAL ne peut s'activer qu'une seule fois par tour. Le POUVOIR DIVIN SECONDAIRE peut être activé autant de fois que vous le voulez. Le POUVOIR DIVIN PASSIF s'active automatiquement, une fois par tour au maximum, lorsque la condition décrite est réalisée. C'est la source principale de génération de en début de partie.

Acheter une carte du MARCHÉ

Après avoir accumulé de l' en jouant vos cartes, vous pouvez le dépenser en achetant les cartes proposées dans la ZONE MARCHÉ. Le coût d'acquisition de la carte est indiqué en haut à gauche. Lorsque vous achetez une carte, positionnez-la dans votre ZONE DE JEU sans activer son effet. Vous pourrez jouer la carte en la piochant après avoir mélangé votre DÉFAUSSE quand vous n'aurez plus de cartes dans votre DECK. Les joueurs ne peuvent pas acheter plus de 2 cartes dans la ZONE MARCHÉ en un tour.

Fin de la phase de GUERRE



À la fin de la phase de GUERRE, chaque joueur regarde son nombre de ●. Celui ou ceux qui en ont le plus gagne la GUERRE, les autres la perdent. Si vous possédez 4 ou plus qu'un adversaire, détruisez une de ses COLONNES (s'il en possède une). Si le TEMPLE possède 3 COLONNES, il vous faudra 8 ou plus que l'adversaire pour détruire sa COLONNE.

Phase de CONSTRUCTION

C'est durant la phase de CONSTRUCTION que les joueurs peuvent construire les COLONNES du plateau de leur Kami servant à fabriquer le TEMPLE. Après la construction des 3 COLONNES, le TEMPLE est construit et le Kami peut être invoqué. Pour fabriquer une COLONNE, il vous faut payer le coût indiqué en dessous de celle-ci. Elles doivent être construites dans l'ordre, de gauche à droite. Tant qu'un TEMPLE est construit, ses COLONNES sont protégées, il faudra alors 8 ou plus qu'un adversaire pour en détruire une. Un TEMPLE n'est plus considéré comme construit s'il perd une COLONNE.



Construction de la première COLONNE du TEMPLE



Construction de la deuxième COLONNE du TEMPLE



Quand le TEMPLE possède ses 3 COLONNES il est considéré comme construit

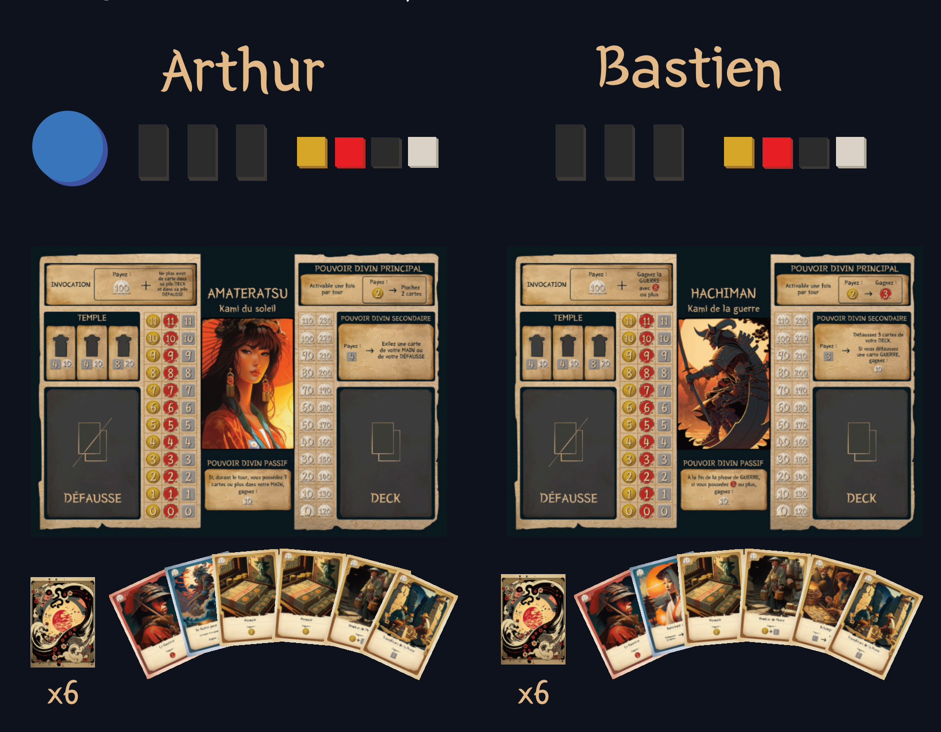
Fin de la partie

Après avoir construit son TEMPLE, le joueur peut invoquer son Kami pour gagner la partie. Pour cela, il doit payer la indiquée dans l'encart INVOCATION ainsi qu'accomplir la CONDITION D'INVOCATION. Après avoir validé les deux conditions, le joueur invoque son Kami et gagne la partie instantanément.

EXEMPLE POUR 2 JOUEURS

Mise en place

Bastien et Arthur veulent jouer à KAAM. Ils décident de jouer à 2, Bastien choisit le Kami HACHIMAN et Arthur AMATERATSU. Chacun récupère son plateau de Kami, ses 12 cartes de départ, ses 4 pions ressources et ses 3 pions colonnes. Ils décident ensemble que ce sera à Arthur de commencer car c'est la première fois qu'il joue au jeu, donc Arthur récupère le jeton bleu du premier joueur. Ils construisent le premier MARCHÉ avec 5 cartes (3 + 2), mélangent leurs 12 cartes et en piochent 6 chacun.



Phase de RESSOURCE

La première phase du jeu commence : la phase de RESSOURCE. Arthur décide donc de jouer ses cartes RESSOURCE (jaune). Il joue sa carte "Monnaie" qui lui permet de gagner 2 . Il avance alors son pion jaune de 2 cases et le place donc sur la case 2 du compteur d'. Il n'y a que 11 cases RESSOURCE, mais un joueur peut posséder autant de ressources qu'il veut (il peut atteindre 15 par exemple). La carte "Monnaie" qu'il vient de jouer est positionné dans la ZONE DE JEU.



Cartes MARCHÉ disponibles

Arthur, qui est très stratège, voit maintenant l'opportunité d'activer son POUVOIR DIVIN PRINCIPAL qui lui permet de piocher 2 cartes. Il positionne alors son pion sur la case 0 et pioche 2 cartes dans son DECK. Les cartes qu'il obtient sont "Le Guerrier" ainsi qu'une "Pièce". Arthur possède maintenant 7 cartes dans sa MAIN ce qui lui permet d'activer son PASSIF et de gagner 10.

Il décide ensuite de jouer ses autres cartes jaunes : "Monnaie", "Vendeur de Pierre" et "Travailleurs de la Pierre". Ce qui lui permet d'avoir un stock de 3 et 4. Avec son , il décide d'acheter la carte du MARCHÉ "Liberté" qui coûte 3 . Il positionne alors la carte "Liberté" du MARCHÉ dans sa ZONE DE JEU et descend son pion jaune sur la case 0 . L'effet de "Liberté" n'est pas activé. Arthur décide de terminer sa phase de RESSOURCE avec sa carte "Pièce" en MAIN pour la garder pour le tour suivant.

C'est au tour de Bastien de jouer sa phase de RESSOURCE. Il décide de commencer par jouer "Le Vendeur de Pierre" pour gagner 1 et 1. Grâce à la qu'il vient de gagner, il décide d'activer sa carte "Échange" en payant 1, il gagne alors 2 et possède maintenant un stock de 3. Il joue maintenant la carte "Monnaie" et "Travailleurs de la Pierre" pour obtenir un stock de 5 et 3.
Il décide de terminer sa phase de RESSOURCE.

Phase de GUERRE

La phase de GUERRE commence alors, car les 2 joueurs ont fini leur phase de RESSOURCE. Arthur commence, il décide de jouer ses 2 cartes GUERRE (rouge) "Le Guerrier" et de gagner 2. C'est à ce moment-là que Bastien décide de lui tendre un piège et d'activer son POUVOIR DIVIN SECONDAIRE. Bastien paye alors 3 et active le pouvoir d'HACHIMAN. Il choisit une carte au hasard dans la MAIN d'Arthur et la défausse. La carte défaussée est la carte "Pièce" d'Arthur qu'il positionne alors dans sa DÉFAUSSE. Le pouvoir d'HACHIMAN précise que si la carte défaussée est une carte RESSOURCE alors, HACHIMAN gagne 10. Bastien positionne alors son pion blanc sur la case 10.

Arthur décide de terminer sa phase de GUERRE et laisse donc Bastien jouer. Bastien décide alors d'acheter la carte "Hérésie" de la ZONE MARCHÉ qui lui coûte 4 . Il lui reste alors 1 et positionne la carte "Hérésie" dans sa ZONE DE JEU. Il décide alors de garder sa carte "Le Guerrier" pour le prochain tour et termine sa phase de GUERRE.

À la fin de la phase de GUERRE, celui qui a le plus de gagne la guerre. Arthur gagne car il possède 2 contre 0 pour Bastien. Bastien ne piochera que jusqu'à avoir 5 cartes dans la MAIN au prochain tour. Arthur en profite pour activer sa carte ACTION "Sa Battre pour les Kamis". La carte dit que si Arthur gagne la GUERRE (ce qu'il vient de faire), il peut alors activer cette carte pour gagner 10. Il possède alors maintenant 20.

Phase de CONSTRUCTION

Arthur commence sa phase de CONSTRUCTION et décide de construire sa première COLONNE. Il paye alors les 4 qu'il avait accumulé durant la phase de RESSOURCE et 10 puis positionne un des ses pions COLONNE sur la zone TEMPLE de son plateau. Avant la fin de sa phase, Arthur décide de dépenser encore 10 pour exiler sa carte "Pièce" qu'il trouve trop faible. Il retire alors la carte de sa DÉFAUSSE pour la positionner dans la boite de jeu pour ne plus pouvoir l'utiliser de la partie. C'est à Bastien de jouer et il décide simplement de se défausser de la carte "Entretenir sa Foi" pour piocher une nouvelle carte en plus au prochain tour.

Début du prochain tour

Arthur met toutes les cartes qu'il a jouées durant son dernier tour dans sa pile DÉFAUSSE, c'est-à-dire les cartes suivantes : "Le Guerrier", "Se Battre pour les Kamis", "Monnaie", "Monnaie", "Vendeur de Pierre", "Travailleurs de la Pierre". Il ajoute aussi à la DÉFAUSSE la carte qu'il a achetée au MARCHÉ, donc la carte "Liberté". Vous remarquerez que la carte "Pièce" n'a pas été mentionnée car elle a été exilée. Bastien effectue la même chose avec ses cartes jouées ainsi que la carte qu'il a achetée.

Toutes les ressources sont remises à 0 après chaque tour, ce qui signifie que l' que Bastien avait en stock est perdu. Il positionne son pion jaune sur la case . Bastien possédaient aussi , heureusement pour lui, la reste même après la fin du tour. Il garde donc .

Les 3 cartes du MARCHÉ qui restaient sont envoyées dans la DÉFAUSSE DU MARCHÉ puis 5 nouvelles cartes sont piochées dans la PIOCHE DU MARCHÉ pour créer la nouvelle ZONE MARCHÉ du tour.

Puis vient la phase de pioche. Arthur a gagné la guerre, il doit alors piocher jusqu'à avoir 6 cartes en MAIN. De plus, il n'a pas de carte en MAIN, il lui faut donc piocher 6 cartes dans son DECK. Malheureusement, il ne reste que 4 cartes dans son DECK. Il pioche alors les 4 cartes puis doit se recréer un nouveau DECK. Pour cela, il prend les cartes de sa DÉFAUSSE, les mélange puis met le paquet de carte sur sa pile DECK. Arthur peut maintenant piocher les 2 cartes qui lui manquaient.

Quant à Bastien, il a perdu la guerre, il n'est donc autorisé qu'à piocher jusqu'à avoir 5 cartes dans la MAIN. Il a déjà une carte dans sa MAIN, "Le Guerrier", il doit donc piocher 4 cartes dans son DECK. Il lui reste alors encore 2 cartes dans son DECK.

Bastien récupère le jeton bleu synonyme de premier joueur. Le prochain tour peut donc commencer avec la phase de RESSOURCE de Bastien.

EFFET DES CARTES



Le Voleur Généreux

Vous pouvez voler une COLONNE même si votre TEMPLE est fini. Cela aura pour effet de détruire la colonne de l'adversaire.



Pierre Magique

Vous pouvez exiler une carte du DECK de base ou une carte du MARCHÉ depuis n'importe quelle zone sauf le DECK.



Coup Bas

Choisissez une carte aléatoire à défausser dans la MAIN de vos adversaires.



Les Mercenaires

Vous pouvez par exemple payer 4 pour gagner 4.



La Bataille de l'honneur

Choisissez une carte aléatoire à défausser dans la MAIN de vos adversaires.



Charité Divine

Cette carte peut être activée sur n'importe quelle carte, que ce soit une de vos cartes ou une carte adverse.



Le Service du Kami

Cette carte permet d'utiliser son POUVOIR DIVIN PRINCIPAL 2 fois. Il ne consomme pas la charge du POUVOIR DIVIN PRINCIPAL.



Echange de Richesse

Vous pouvez échanger des ressources identiques. Par exemple, vous pouvez échanger 2 contre 3 pour gagner au total 1.

SYMBOLES ET LEXIQUE

OR : Ressource servant à l'achat de carte dans le MARCHÉ.

GUERRE : Ressource servant à gagner la guerre.

PIERRE : Ressource servant à construire son TEMPLE.

FOI : Ressource servant à construire son TEMPLE et à invoquer son Kami.

Carte Ressource (jaune) : Ce sont les cartes ne pouvant être jouées que durant la phase de RESSOURCE. Elles sont jaunes et servent généralement à gagner des ressources.

Carte Guerre (rouge) : Ce sont les cartes ne pouvant être jouées que durant la phase de GUERRE. Elles sont rouges et servent généralement à gagner des

Carte Action (bleue) : Ce sont les cartes pouvant être jouées à n'importe quel moment. Elles sont bleues et peuvent être utilisées de manière très différentes.

Payez : Demande un coût pour l'activation, vous ne pouvez pas activer l'effet demandé si vous n'avez pas les ressources nécessaires.

Gagnez : Augmente votre nombre de ressources du montant indiqué. Avancez votre pion du nombre de la ressource indiquée.

Piochez : Prendre la carte du dessus de son DECK et la mettre dans sa MAIN. S'il n'y a plus de carte dans son DECK, prendre sa DÉFAUSSE, la mélanger et créer son nouveau DECK avec celle-ci.

Défaussez : Mettre une carte de sa MAIN dans sa pile DÉFAUSSE.

Exilez : Retirer du jeu une carte de sa MAIN, DÉFAUSSE ou ZONE DE JEU. Les cartes exilées ne pourront plus être jouées durant cette partie. Vous pouvez mettre les cartes exilées dans la boite du jeu.

Volez : Diminuer la ressource ou la COLONNE de votre adversaire et augmenter la même ressource d'autant pour vous.